Edoardo Nicoletti

SI VEDE E SI SENTE?

agile guida non convenzionale
alla produzione audiovisiva

EIDOlab
AUDIOVISIVI MULTIMEDIA INTERNET

©2012 Edoardo Nicoletti - alcuni diritti riservati

ISBN 978-1-291-03303-8

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/ o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

prima edizione settembre 2012

impaginazione ed elaborazione editoriale:
Eido Lab srl - c.so Vittorio Emanuele II, 33 - 70122 Bari - Italia
0805248082 - eidolab@eidolab.com
www.eidolab.com

in copertina:
elaborazione artistica di Marilisa Mincuzzi sul manifesto originale dei fratelli Stenberg per il film di Dziga Vertov, «L'uomo con la macchina da presa» (1929)

Sommario

Perché non convenzionale? 5

L'occhio e la mente, l'obiettivo e l'inquadratura 7

Bimbi Belli 10

Progettazione e preparazione 11

La Primadonna 15

Videocamera, Fotocamera video, Action-cam … 17

Tarature 24

Raccontare con la ripresa 25

Il dono di natura 31

Cassette, memory card, hard disk e video logging 33

Lo smemorato 38

Raccontare con il montaggio 39

Manipolazione 43

Oltre il montaggio 45

Il passato ritorna 50

Sonorizzazione: voci, rumori, musica 51

Il cane 54

Il master? I master! 55

Anticopia 58

Ma si vede e si sente? 59
Il gabbiano 62
Glossario..... 63

Perché non convenzionale?

Perché sostanzialmente non è un manuale classico, ma piuttosto un distillato di trent'anni di esperienze di produzione audiovisiva e di tentativi più o meno strutturati di insegnare ad altri questo bellissimo mestiere. La forma scelta è quella discorsiva, una trasmissione di pratiche concrete piuttosto che una sequenza di tabelle e dati tecnici.

Questo volume si rivolge innanzi tutto a chi voglia iniziare ad operare come videomaker professionista o come tecnico specializzato (fonico, operatore, montatore...), ma anche al sempre crescente numero di appassionati "evoluti" che difficilmente possono aver accesso ad informazioni e suggerimenti professionali sulle buone pratiche del mestiere.

Ho infatti notato che la maggior parte della letteratura sugli audiovisivi disponibile in italiano affronta il tema o teoricamente (linguaggio filmico e applicazioni didattiche) oppure isolando i singoli aspetti specifici quali la fotografia e il montaggio. Anche sul web si trovano risorse frammentate, alle volte scritte con linguaggio eccessivamente tecnico o malamente tradotte dall'inglese. Il mio scopo è invece quello di concentrarmi su indicazioni operative, chiare e strutturate, in grado di portare alla realizzazione di un buon prodotto audiovisivo.

In questo libro non troverete illustrazioni e schemi. Ho scelto invece di inserire una serie di aneddoti che, più o meno

seriamente, propongano degli stimoli di carattere tecnico, organizzativo e anche umano a chi abbia deciso di abbracciare questa professione. A completamento del testo un glossario dei termini tecnici utilizzati.

L'occhio e la mente, l'obiettivo e l'inquadratura

Tutti i manuali classici partono con lo spiegare l'analogia tra l'occhio umano e l'obiettivo.

Ovviamente non intendevo l'occhio infilato nell'obiettivo che vedete nell'illustrazione di copertina. Questa immagine mi offre però la possibilità di suggerirvi di guardare il film cui è legata, «L'uomo con la macchina da presa», del 1929, che a suo modo è un altro manuale non convenzionale sulle possibilità del cinema. L'autore, Dziga Vertov, è uno di quei pionieri del cinema che ne hanno letteralmente inventato il linguaggio e le tecniche di realizzazione. Linguaggio e tecniche di realizzazione sono inseparabili se si vuole mantenere il controllo sulla qualità dell'audiovisivo che si sta producendo.

Ma torniamo all'occhio. Piuttosto che paragonarlo all'obiettivo nella sua conformazione farei un discorso diverso.

Quando noi usiamo l'occhio più o meno consapevolmente concentriamo l'attenzione su una parte di quello che abbiamo davanti, in pratica l'occhio "guarda" genericamente in una direzione, ma noi "focalizziamo" l'attenzione su quello che ci interessa. A comandare questa "focalizzazione" è la nostra mente che sceglie da una grande quantità di informazioni visive solo quelle che pensiamo ci tornino utili. Ad esempio mentre guidiamo, senza muovere particolarmente la testa, noi guardiamo la strada, il panorama davanti, gli strumenti dell'auto,

i veicoli che ci precedono e ci vengono incontro, tutto grosso modo contemporaneamente. Il nostro cervello estrae dalle informazioni che gli vengono dall'occhio di volta in volta l'uno o l'altro aspetto e quindi li mette in relazione tra loro. È questa consapevolezza generale, fatta di tante singole immagini, che ci mette in grado di guidare con sicurezza.

Un reporter che debba documentare un evento opera in maniera simile. Dalla scena generale che ha davanti sceglie una serie di particolari, le "inquadrature" che forniscono singole informazioni specifiche.

Supponiamo di dover raccontare per immagini una festa sulla spiaggia. Sia che usiamo la fotocamera o il video volendo descrivere una situazione del genere dovremo "registrare" una serie di elementi per raccontarla al meglio. In questo caso faremo una inquadratura ampia della spiaggia che ci permetta di vedere dove siamo, eventualmente arricchendola con dei dettagli: la sabbia, le onde, gli ombrelloni. Quindi inquadreremo i volti (più o meno sbronzi e sorridenti) dei partecipanti. Riprenderemo bibite e cibarie sforzandoci di ambientarle simpaticamente, come pure documenteremo balli, scherzi ed altre interazioni tra i presenti. Alla fine avremo raccontato efficacemente la festa, offrendo a chi successivamente guarderà le immagini una idea completa e soddisfacente dell'evento attraverso una selezione di immagini.

Quindi così come la mente seleziona parti di quello che il nostro occhio coglie, le mette in relazione tra loro costruendone una funzione utile e un significato comune, così "l'uomo con la

macchina da presa" deve scegliere differenti inquadrature e renderle comprensibili l'un l'altra per raccontare una storia attraverso le immagini.

Bimbi Belli

Credo lo chiamassero così perché nonostante fosse uomo fatto aveva quel che di roseo, delicato e paffuto che associamo ai bambini della pubblicità delle mutandine assorbenti. Era un giovane regista che, raccomandatissimo in alto loco, era stato mandato nella nostra azienda col compito di dirigere una serie di documentari turistico-promozionali sulla Puglia.

Bimbi Belli conosceva una sola inquadratura. Faceva disporre la macchina da presa dietro un arco, una porta, un loggiato, una finestra e riprendeva sempre il mondo come attraverso una cornice. In più aveva una strana idiosincrasia per le tracce di vita umana. Se doveva riprendere una piazza aspettava che nessuno l'attraversasse. Se il soggetto era un molo peschereccio, costringeva i pescatori a lasciare le reti a metà del rammendo e ad allontanarsi.

Al terzo o quarto giorno di riprese Bimbi Belli ci lasciò. Si disse che era stato chiamato a Roma per lavorare in RAI. Niente di più probabile.

Progettazione e preparazione

Una cosa importante, anzi fondamentale per garantirsi buoni risultati, è prepararsi al lavoro. La preparazione riguarda sia gli aspetti di progettazione concettuale che quelli di organizzazione pratica del lavoro.

L'accurata progettazione di un audiovisivo deve sempre partire da due elementi fondamentali: gli obiettivi di comunicazione che si intende raggiungere e le risorse disponibili.

Gli obiettivi di comunicazione possono essere i più diversi. Un documentario scolastico richiede un linguaggio e si rivolge a un pubblico probabilmente diverso da quello di un video catalogo commerciale o di una videoinstallazione artistica.

Quindi la prima cosa da fare è individuare con chiarezza, insieme al committente del video, quale ne saranno i destinatari e quali siano i risultati attesi. Sulla base di questi requisiti iniziali sarà possibile identificare una serie di ulteriori caratteristiche come durata, stile della fotografia, ritmo del montaggio, uso di grafica ed effetti speciali, colonna sonora, ecc.

L'altro elemento fondamentale sono le risorse a disposizione. Non solo economiche (il budget) ma anche cronologiche: quanto tempo abbiamo a disposizione per consegnare il prodotto finito? E quanti giorni per realizzare le riprese?

Infine dobbiamo sapere se il committente ci mette a disposizione dei materiali già pronti per il nostro audiovisivo (testi, immagini, dati), se ha elaborato una idea precisa dello svolgimento o se abbiamo carta bianca nella realizzazione.

Gli strumenti tecnici per progettare un audiovisivo sono in buona parte gli stessi in uso nel cinema: il soggetto, la sceneggiatura, lo storyboard. La differenza è che mentre nel cinema vengono usati per progettare una storia con le modalità della "fiction" nell'audiovisivo gli stili del racconto possono essere diversi. Vediamone alcuni.

Quello astratto ed evocativo si presta solitamente bene al video artistico di pura creatività, usato per mostre, concorsi e installazioni di video arte.

Per la didattica si utilizzano comunemente modalità più strutturate, organizzate logicamente e finalizzate alla massima comprensione dei contenuti.

I video istituzionali per enti pubblici o aziende generalmente adottano un linguaggio promozionale, con venature retoriche, ma declinato secondo i gusti e le tendenze del committente.

Le produzioni di tipo industriale focalizzano l'attenzione su primati tecnologici attraverso l'uso esteso di cartelli e grafica animata.

Ci sono ovviamente molte altre categorie di audiovisivi, quelli scientifici, quelli pubblicitari, quelli di utilità sociale, e ancora altri, ognuno con delle sue convenzioni nella forma e nei

contenuti. Ma la mia esperienza mi dice che è spesso opportuno mischiare stili ed espedienti narrativi, in modo da ottenere un effetto - si spera piacevole - di sorpresa e maggior coinvolgimento.

E il coinvolgimento che si riesce a indurre nello spettatore sarà proprio l'indicatore di maggior o minore successo di un audiovisivo.

La preparazione per la realizzazione di un audiovisivo include anche una serie di altre attività propedeutiche all'inizio della lavorazione vera e propria.

I sopralluoghi nei posti in cui verranno realizzate le riprese aiutano a prevenire una serie di problemi. In questa fase bisogna ad esempio studiare la disposizione dei luoghi e degli oggetti rispetto alla luce del sole per meglio valorizzarli o evidenziarne aspetti peculiari. Se le riprese sono previste in interni si verifica la presenza di spazi sufficienti per effettuare i movimenti di camera, ma anche la presenza di una fornitura elettrica adeguata in caso si debbano usare luci ad alto assorbimento. Ancora in questa fase si verifica la rumorosità di luoghi e ambienti se è prevista la ripresa audio in diretta. È questa la fase in cui si verifica anche la necessità di richiedere eventuali permessi ad autorità pubbliche o a privati per l'effettuazione delle riprese. Siccome alle volte tra sopralluoghi e riprese passano settimane o mesi, utilissima è la realizzazione di una serie di fotografie dei luoghi scelti per poter poi prepararsi anche a distanza di tempo.

Fondamentale è anche la selezione del gruppo si lavoro, in base alle competenze richieste dallo specifico audiovisivo, ma anche e soprattutto dall'affidabilità e dall'affiatamento tra i singoli professionisti. La produzione audiovisiva è una attività collettiva ed è quindi fondamentale che nel gruppo di lavoro la coesione e lo spirito di collaborazione regnino sovrani.

Tutte le attività finora elencate, cui occorre aggiungere la preventivazione dei costi e dei tempi di lavorazione, vengono ricomprese nella così detta fase di pre-produzione.

La Primadonna

Tardi anni '80, un documentario prevede alcune settimane di riprese tra le sabbie del deserto e le casbah nordafricane. La produzione viene affidata ad una troupe formata da regista, operatore e un tecnico di supporto.

Al primo giorno di riprese l'operatore, fino a quel momento impiegato dal telegiornale di una emittente locale per filmare incidenti stradali e sagre di paese, improvvisamente si inalbera. Rifiuta di seguire le indicazioni del regista e pretende di fare le riprese a modo suo. Dice di aver scoperto in quelle remote terre la sua vena creativa, che fare le riprese come previsto dal regista avrebbe violato la sua integrità artistica.

Per due settimane, immoto e ammutolito, rimane quindi seduto in albergo mentre gli altri due fanno ciò che doveva esser fatto in tre.

Al ritorno in patria l'operatore viene licenziato in tronco.

Videocamera, Fotocamera video, Action-cam …

Nei tempi ormai lontani in cui ho iniziato a lavorare per realizzare delle riprese servivano una telecamera e un videoregistratore, qualche collega più anziano usava ancora cinepresa e pellicola, ma le opzioni finivano lì.
Oggi il progresso tecnologico (unito alla smania delle multinazionali dell'elettronica di svuotarci le tasche) ci mette a disposizione una vasta scelta di strumenti di ripresa, dal più semplice al più sofisticato.

Anche con uno smartphone è oggi possibile effettuare riprese, ovviamente con alcune limitazioni. Conoscere limiti e vantaggi dei diversi strumenti di ripresa ci metterà in grado di ottimizzare i risultati del nostro lavoro.

I telefoni cellulari evoluti (smartphone) sono dotati di funzioni video sufficienti a realizzare riprese di discreta qualità. Il loro impiego migliore è nei casi in cui si debbano effettuare riprese di nascosto, magari senza farlo sapere neppure al soggetto che stiamo riprendendo. I limiti più condizionanti degli smartphone sono solitamente determinati dalla scarsa sensibilità alla luce - che viene compensata elettronicamente generando immagini granulose, troppo contrastate e con aree luminose "bruciate" - e dall'assenza della possibilità di collegare microfoni esterni professionali. Sono però limiti assolutamente trascurabili proprio quando vengano utilizzati per realizzare riprese con discrezione,

nel qual caso la qualità può essere tranquillamente sacrificata al valore di ciò che viene ripreso.

Le videocamere e fotocamere amatoriali si posizionano un gradino oltre gli smartphone. Quelle di fascia più economica non presentano vantaggi sostanziali sui telefoni, salvo magari una forma che ne rende più agevole l'uso e la presenza di funzioni specifiche per la ripresa come ottiche zoom o un attacco per fissarle ad un treppiedi.

Gli apparecchi di prezzo maggiore - diciamo che oggi la soglia si colloca intorno ai 600/700 euro ed è in lenta, costante discesa - iniziano ad essere invece degli strumenti già sufficienti per realizzare molto di quello che può essere necessario per una vera produzione audiovisiva. In questa fascia troviamo videocamere e fotocamere solitamente di buona qualità, versatili ed estremamente maneggevoli. Molte di queste macchine permettono di escludere gli automatismi di fuoco ed esposizione in modo da ottenere un maggiore controllo sulla ripresa. Il loro limite principale risiede nella impossibilità di collegarle ad accessori professionali e negli standard di registrazione adottati che rendono difficile mantenere la qualità delle riprese nelle fasi successive di post-produzione.

La categoria immediatamente seguente è quella degli strumenti semiprofessionali, con un costo oggi variabile tra una e alcune migliaia di euro. Che si tratti di videocamere o di macchine fotografiche con funzioni video, sono attrezzature in grado di restituire una qualità di immagine e una completezza di funzioni

che fino ad un decennio addietro era possibile trovare solo su macchine dal costo dieci volte superiore.

In genere le videocamere primeggiano in quelle situazioni in cui rapidità e prontezza sono essenziali per la produzione del nostro audiovisivo, tipicamente nel reportage o nelle situazioni in cui non siano pianificabili a priori le condizioni in cui dovremo effettuare le riprese. Questo vantaggio delle videocamere è determinato dalla loro conformazione e dalla disposizione dei comandi pensate per un uso istintivo da parte dell'operatore. Anche l'elettronica e le ottiche sono ottimizzate per una utilizzazione rapida e produttiva.

Le macchine fotografiche con funzioni video evolute permettono solitamente di operare un controllo più creativo sull'immagine. Grazie a sensori di maggiori dimensioni rispetto alle videocamere è possibile ad esempio utilizzare il fuoco e la profondità di campo in funzione narrativa. La possibilità di cambiare le ottiche scegliendole in base alla situazione di ripresa arricchisce ulteriormente le possibilità espressive. Ma tutto questo trova un pesante contraltare nella scarsa ergonomia (le macchine fotografiche hanno una forma ottimizzata per scattare immagini fisse, non per eseguire riprese in movimento) e nella complessità dei sistemi di gestione e regolazione dei parametri video in questi apparecchi. In linea di massima mi sento di consigliarle per tutti quei casi in cui la situazione in cui operiamo è "sotto controllo" e noi non abbiamo fretta.

Le videocamere professionali, con costi oltre gli 8000 euro, vedono oggi il loro campo d'utilizzazione prevalentemente nel

settore televisivo broadcast dove si rende necessaria l'estrema affidabilità e qualità che queste macchine sono in grado di offrire. Di solito hanno dimensioni e conformazione tali da consentirne l'uso poggiate sulla spalla dell'operatore o montate su cavalletto. Possono essere controllate a distanza e sincronizzate in gruppo per la realizzazione di riprese multicamera all'aperto e in studio.

Da qualche anno esiste una nuova categoria di apparecchi, le così dette cineprese digitali, che costituiscono una sorta di sintesi tra le vecchie cineprese su pellicola e le videocamere più evolute. Sono macchine con costi che partono dai 5000 euro per raggiungere i 100000 e sono indicate essenzialmente per produzioni assai strutturate in termini di organizzazione e forza lavoro. Per sfruttarne a pieno le caratteristiche è infatti necessario avere a disposizione una troupe articolata e una quantità di costosi accessori.

Le così dette action-cam si sono diffuse recentemente per la realizzazione di riprese di discreta qualità in condizioni difficili: sport “estremi”, rischi di incendio o esplosione, ambienti ostili per le normali apparecchiature con molta umidità o polvere. Sebbene abbiano una resa paragonabile alle videocamere e fotocamere economiche le action-cam sono dotate di involucri speciali e particolari dispositivi di fissaggio che le rendono insostituibili per la realizzazione di immagini spettacolari dal forte impatto visivo. Grazie alle piccole dimensioni possono essere fissate al casco di paracadutisti, sciatori, piloti, ma anche di speleologi o militari nel teatro di guerra. Possono trovare

collocazione sul musetto di auto di Formula 1 o sull'ala di aerei acrobatici e in tanti altri posti in cui le normali attrezzature non potrebbero essere utilizzate.

Anche la migliore videocamera e fotocamera è un'arma spuntata senza il giusto corredo di accessori, alcuni essenziali e senza i quali il nostro filmato risulterà menomato, altri diciamo così "opzionali", ma la cui presenza potrebbe dare quel tocco di classe in più alle nostre riprese.

Tra gli indispensabili inserisco:

cavalletto - che deve essere abbastanza rigido da non traballare quando tocchiamo la camera per muoverne i comandi. Se vogliamo fare delle panoramiche è necessario che sia dotato di una testa per il fissaggio della camera specifica per riprese in movimento. Le teste per riprese audiovisive sono dotate di meccanismi e frizioni che permettono di effettuare movimenti di panoramica orizzontale e verticale in maniera fluida, senza scatti e traballamenti, come avviene invece se usiamo le teste fotografiche che sono pensate solo per realizzare immagini fisse. Il cavalletto e la sua testa devono essere dimensionati in relazione al peso e alle misure della camera che dovranno sostenere. Un cavalletto sottodimensionato sarà instabile e pericoloso, viceversa uno più grande del necessario costituirà un ingombro e un peso inutili e fastidiosi.

batterie supplementari - le batterie sono oggetti bizzosi e inaffidabili. A prescindere dai tempi di ripresa previsti portate con voi sempre batterie di riserva, e se dovete lavorare fuori

sede per più giorni non dimenticate il caricabatteria, con corredo di adattatori e prolunghe elettriche.

memory card supplementari - in molti casi potremmo aver bisogno di più memoria del previsto. L'intervistato decide di raccontarci la storia della sua vita, lo spettacolo ha tanto successo che l'artista concede dodici bis, gli alieni sbarcano sulla Terra davanti a noi... in tutte queste situazioni una memory card in più farà la differenza tra un successo e il rimpianto eterno per non aver potuto filmare.

Tra gli accessori che considero opzionali i più importanti sono i **microfoni** (di tipo diverso a seconda della situazione di ripresa), i **faretti portatili a batteria** (utili per rafforzare l'illuminazione naturale), i **faretti a corrente elettrica** (per creare piccoli set illuminati ad arte), i **filtri** per l'obiettivo, **monitor** esterni per controllare le immagini durante e immediatamente dopo la ripresa, **computer portatili** e **hard disk** per il trasferimento dei file dalle memory card. La lista potrebbe proseguire, ma per i nostri fini mi fermo qui.

La scelta dei giusti “ferri del mestiere” è quindi determinata da diversi fattori: la tipologia delle riprese e le condizioni in cui verranno realizzate, il budget ed i tempi disponibili, eventuali specifiche esigenze tecniche o di marketing del committente.

Personalmente credo che ogni realizzatore di audiovisivi abbia le proprie preferenze legate al suo personale modo di lavorare, e che quindi se usa uno strumento con cui si sente a suo agio sarà nella gran parte dei casi in grado di realizzare ottime immagini.

L'uso di attrezzature nuovissime e non del tutto “digerite” dall'operatore oppure sovradimensionate rispetto alle reali esigenze della produzione potrà invece facilmente condizionare negativamente il risultato finale.

Tarature

Convergenza ed equilibratura sono operazioni di manutenzione periodica delle ruote delle autovetture.

Convergenza era anche l'operazione di allineamento meccanico ed elettronico dei tre tubi, le tre valvole - ciascuna sensibile ad una diversa componente cromatica - caratteristiche delle telecamere professionali a colori degli anni '80, le telecamere "tritubo" appunto. Per ottenere un'immagine nitida e di qualità, l'operazione, insieme ad altre tarature dell'apparecchio, andava effettuata all'avvio di ogni sessione di riprese.

"Allora, avete fatto alle telecamere la convergenza e l'equilibratura?" fu quindi la domanda che con tono sicuro ci pose uno zelante manager di un'azienda di produzione al cospetto del cliente a cui voleva dimostrare tutta la sua attenzione per il prodotto video che gli stavamo realizzando.

Per il video successivo il cliente si sarà rivolto direttamente ad un gommista?

Raccontare con la ripresa

Dalle parole ai fatti. Abbiamo progettato il nostro filmato e abbiamo a disposizione l'attrezzatura necessaria. E ora da dove iniziamo? La risposta dipende essenzialmente dal tipo di audiovisivo da realizzare, ma rispettare alcune "buone pratiche" sarà utilissimo per migliorare il risultato finale.

Nella stragrande maggioranza dei casi sarà opportuno girare - prima delle riprese principali - delle immagini di ambientazione, che descrivano il posto e la situazione in cui ci troviamo. Queste immagini saranno utilissime in fase di montaggio per meglio contestualizzare il nostro audiovisivo. Quindi riprendiamo gli esterni e i dintorni del luogo dove avverranno le riprese principali, compresi dettagli quali cartelli stradali, manifesti o elementi caratterizzanti il luogo (siete al mare, in montagna, in una metropoli, nella jungla nera...). Fate queste riprese prima di quelle principali perché dopo potreste non aver più tempo, batterie o la luce del sole.

Disponendo di una sola camera nel corso delle riprese principali cerchiamo di cambiare punti di vista e inquadratura ogni volta che è possibile.

Ad esempio per una intervista alterniamo primi piani dell'intervistato con campi più larghi in cui sia visibile anche l'intervistatore, riprendiamo in primo piano l'intervistatore e l'intervistato che annuiscono ascoltandosi l'un l'altro per poi

montare in sequenza le immagini spezzando la monotonia dell'intervista, riprendiamo poi dettagli legati all'intervista (il titolo di un libro, un particolare dell'abbigliamento, ecc.). Per fare ciò, se l'intervistato è disponibile, facciamo ripetere più volte domande e risposte, spostando ogni volta la camera. Non abbiate paura di chiedere ripetizioni ai soggetti ripresi, la camera vi conferisce autorevolezza e sono i soggetti stessi che - per vanità o calcolo - si rendono disponibili a qualsiasi "maltrattamento" da parte dell'operatore pur di apparire meglio nel filmato. Evitate di inserire nell'inquadratura dell'intervista elementi di distrazione come oggetti e persone vistosi e in rapido movimento che distrarrebbero l'attenzione dai contenuti dell'intervista.

Nel caso si debba riprendere una situazione complessa, ad esempio un'officina industriale in produzione o una scolaresca in visita ad un museo, dovrete assicurarvi di riprendere, oltre a una o più indispensabili inquadrature "totali" degli ambienti, anche una serie completa di dettagli delle lavorazioni o dei manufatti oggetto dell'interesse dei presenti. Altrettando indispensabili saranno una serie di primi piani o gruppi dei presenti intenti nella loro attività. Preziosi per il montaggio i dettagli: una mano che preme il pulsante di una macchina utensile, che prende appunti su un notes, il display di un computer, ecc. È importante in casi come questo non accontentarsi di riprendere la "realtà", ma suggerire ai presenti movimenti e comportamenti - mai visibilmente artefatti - che contribuiscano alla migliore chiarificazione di quanto stiamo riprendendo.

La ripresa di scene di fiction ci consente maggiore libertà d'azione. Protagonisti e luoghi sono a nostra completa disposizione e quindi dovremmo poter garantire la massima qualità del nostro lavoro. Dando per scontato che altri aspetti (scene, trucco, preparazione degli attori) siano stati curati al meglio concentriamoci dunque sulla fotografia e sui movimenti di camera, ovviamente concordati con il regista. La disposizione, l'intensità e la "colorazione" delle luci devono essere coerenti con l'ambientazione e lo spirito della storia. I movimenti di camera - a mano, su cavalletto o su carrello - dovranno essere accuratamente provati insieme agli attori per rafforzarne la recitazione. Anche l'uso consapevole dei cambi di fuoco e profondità di campo potrà aggiungere ulteriore arricchimento al complesso uso del linguaggio visivo che luce e movimenti ci permettono in queste situazioni.

Un documentario naturalistico o architettonico richiederà particolare cura nella scelta delle ottiche da utilizzare, ad esempio teleobiettivi di qualità per le riprese di animali a distanza oppure lenti grandangolari per riprendere architetture urbane in spazi relativamente ristretti. Importantissima è anche la scelta dei giusti orari per sfruttare al meglio la posizione del Sole in modo da creare il giusto rapporto tra luci ed ombre. Si potranno vantaggiosamente utilizzare anche action-cam nascoste per riprendere animali in libertà o supporti di ripresa particolari (polecam, piattaforme aeree, ecc.) per ottenere punti di vista insoliti e sorprendenti.

Uno spettacolo (musicale, teatrale, circense...) ci pone di fronte ad una scelta difficile. La natura sequenziale, cronologica di uno spettacolo impedisce di coglierne contemporaneamente l'immagine complessiva e i singoli dettagli. Il problema si risolve facilmente se abbiamo a disposizione più camere, magari collegate ad una regia, in modo da poter velocemente seguire l'andamento e i ritmi dello spettacolo alternando inquadrature larghe, strette e movimenti di camera. Se invece abbiamo una sola camera abbiamo solo due possibilità: riprendere lo spettacolo per intero inquadrando con camera fissa l'intero palco, concedendoci al più qualche cauta e occasionale zoomata, oppure frammentare la ripresa spostandoci e cambiando inquadrature in modo da restituire una sintesi degli elementi caratterizzanti lo spettacolo, ma non la sua interezza. È meglio chiarire al committente la questione e lasciargli l'ardua scelta.

E la ripresa, ricordiamolo bene, non è solo di immagini, ma anche di suoni. Ogni luogo ha la sua acustica e ogni tipo di ripresa audio le sue esigenze. E ogni tipo di ripresa audio ha una soluzione nell'uso di idonei microfoni e soprattutto nel loro corretto posizionamento. È infatti indispensabile assicurare la chiarezza e l'intelligibilità del suono, evitando rumori estranei, rimbombi, ronzii e altri elementi di disturbo.

Esistono microfoni direzionali e non direzionali. I microfoni direzionali riescono a esaltare il suono proveniente da una determinata direzione rispetto a quelli circostanti, quelli omnidirezionali invece colgono in ugual maniera i suoni indipendentemente dalla direzione di provenienza. In una ripresa

il microfono può comparire o meno nell'inquadratura: in una intervista o riprendendo un cantante la presenza del microfono risulta naturale e giustificata. Riprendendo un minatore al lavoro o un attore in costume medioevale un microfono sarebbe evidentemente fuori posto.

In tutti i casi il microfono dovrebbe essere il più vicino possibile alla fonte sonora, compatibilmente con le esigenze dell'inquadratura. Se riprendete in primo piano una persona potete anche usare il solo microfono della telecamera avvicinandovi a 30-50 cm. dal volto di chi parla. Se dovete stare più lontani - ad esempio inquadrando più persone - avete due possibilità. Nel caso in cui i microfoni possano comparire potete affidarne uno ai soggetti ripresi (intervista) o piazzarlo su di un supporto (spettacoli canori, convegni), oppure usare dei microfoni miniaturizzati (le così dette pulci o lavalier) appuntati sui vestiti dei soggetti ripresi in modo da essere sempre il più possibile vicini alla bocca. In caso in cui i microfoni non debbano essere visibili normalmente si usano dei lunghi microfoni direzionali (fucili o mezzi fucili) mantenuti ai margini esterni dell'inquadratura con delle aste telescopiche (boom, canne da pesca).

I microfoni possono essere collegati con cavi o mediante dispositivi wireless (radiomicrofoni) direttamente alla camera o in alternativa ad un registratore esterno i cui file sonori verranno successivamente sincronizzati alle immagini.

La ripresa dell'audio, quando vada appena oltre il singolo microfono collegato direttamente alla camera, abbisogna di un

tecnico addetto, il fonico, che si occupa di posizionare i microfoni e controllare i livelli di registrazione. Non pensiamo di poter seguire contemporaneamente video e audio, finiremmo per combinare più di un pasticcio.

Il dono di natura

Augusto non era un adone. Tarchiato, cicciottello, allegro e di buon appetito era sempre un tantino indietro agli altri quando si trattava di correre da qualche parte, e spesso per questo lo prendevano in giro. Il suo mestiere era fare l'operatore di ripresa, e nel farlo tirava fuori doti da superuomo.

Anche dopo ore di lavoro le riprese di Augusto erano sempre le migliori, con movimenti di camera eleganti e regolari, stabilissime. Registi e montatori non volevano crederci, ma era proprio così: Augusto non usava mai il cavalletto. Augusto era un uomo-cavalletto.

Cassette, memory card, hard disk e video logging

Con la scomparsa della pellicola dall'uso quotidiano, tutte le immagini che riprendiamo con le moderne camere vengono trasformate in segnali elettrici. Questi segnali vengono subito convertiti dai circuiti elettronici in formato digitale. In pratica vengono trasformati in una descrizione fatta in numeri binari (tanti zero e uno messi in fila) che sono più facili per i computer da descrivere, modificare e memorizzare rispetto alle immagini reali.

La qualità dei circuiti che si occupano di questa trasformazione è in parte responsabile del risultato finale dei nostri lavori, ma la domanda che ci dobbiamo porre è un'altra. Una volta prodotto questo flusso di dati digitali durante la ripresa, come possiamo conservarli?

Attualmente sono in uso diversi tipi di supporti di memoria. Nella gran parte dei casi le memorie delle camere sono removibili, cioè possono essere estratte e sostituite con altre vuote, in alcuni casi sono fisse e richiedono di essere "scaricate" su dispositivi esterni prima di poter effettuare nuove riprese. Solitamente è possibile "scaricare" anche le memorie removibili presenti nella camera, senza doverle estrarre, collegando l'apparecchio ad un dispositivo di memoria esterno o ad un computer con un cavetto.

Le videocamere digitali più vecchie (anche quelle di tipo professionale) registrano i dati su videocassette. Hanno cioè al

loro interno un dispositivo elettromeccanico che fa scorrere un nastro magnetico contenuto in cassette. Su questo viene registrato il flusso dei dati digitali che descrivono le immagini. Ogni volta che premiamo il tasto di registrazione il nastro scorre nella cassetta, e si ferma quando premiamo lo stop. A seconda delle dimensioni e dello standard le videocassette possono avere durate da poche decine di minuti a qualche ora. Una volta terminate vanno estratte dalla videocamera e sostituite con altre cassette vuote. In fase di montaggio le immagini contenute nelle videocassette possono essere lette tramite videoregistratori digitali dello stesso formato e standard della videocamera con cui sono state registrate.

La memorizzazione su supporti di tipo informatico come memory card e hard disk sta velocemente soppiantando l'uso delle videocassette digitali.

Le memory card esistono in una serie di formati diversi, hanno capacità di memorizzazione e velocità di scrittura/lettura variabili da modello a modello, quindi al momento dell'acquisto bisogna sempre controllare che siano adatte sia come formato fisico che come caratteristiche elettroniche alla nostra camera. Il primo errore possibile è relativo al formato fisico, che banalmente si verifica perché la memory card non entra nello scomparto della nostra camera. Un secondo rischio è che la card che usiamo abbia capacità di memorizzazione insufficiente, cioè possa ospitare solo pochi minuti della nostra registrazione. Un problema ancora più subdolo può essere determinato dalla velocità insufficiente, cioè la card non è in grado di memorizzare i

dati delle nostre riprese con la stessa velocità con cui vengono inviati dalla camera, provocando così il blocco della registrazione in corso.

Per evitare il verificarsi di questi problemi è indispensabile leggere con attenzione i dati tecnici e il manuale della propria camera in modo da scegliere le memory card più adatte.

Problemi simili si potrebbero verificare anche utilizzando hard disk, ma solitamente questi sono installati all'interno delle camere più diffuse direttamente dal produttore, e quindi sicuramente adeguati alla funzione che devono svolgere. Per le camere professionali vengono invece consigliati particolari tipi di hard disk a stato solido (SSD), ad alte performance e costo piuttosto elevato.

Un altro potenziale problema dei supporti di registrazione, anche più complesso da risolvere di quello di formati, durate e caratteristiche tecniche, è quello dell'ordinamento e della conservazione dei file delle riprese.

Se il vostro audiovisivo riguarda solo una intervista ad un personaggio pubblico probabilmente avrete effettuato tutte le riprese nell'arco di una singola giornata, tornerete in studio con una sola card contenente una decina di sequenze video, ognuna contenuta in un file. Apparentemente niente di preoccupante o difficile da gestire. Ma se il vostro audiovisivo riguarda il restauro di una cattedrale probabilmente dovrete effettuare serie di riprese scaglionate anche in diversi anni, su card diverse, per un totale di centinaia di file. Nella attività professionale (ma anche

nella pratica dell'appassionato) decine di lavorazioni diverse vengono portate avanti contemporaneamente e il rischio di smarrire, confondere o addirittura cancellare definitivamente riprese insostituibili è altissimo.

Ad evitare brutte sorprese è quindi necessario utilizzare una serie di accorgimenti legati alla catalogazione e conservazione delle proprie riprese.

Ogni volta che si termina un gruppo di riprese, se possibile sul set o appena rientrati in studio, è opportuno prendere un appunto con il titolo della lavorazione, la data e il luogo di effettuazione della ripresa e un breve sunto dei contenuti (nomi, spunti particolari, dettagli caratteristici...). Questi appunti potranno rimanere su carta insieme ai supporti di memoria oppure essere inseriti nei file delle riprese in forma di metadati, cioè di informazioni collegate alle immagini utili per la loro successiva ricerca e utilizzazione.

Il procedimento che abbiamo appena descritto è denominato video logging, e possiamo definirlo come l'operazione di creazione di un registro delle riprese. È una pratica che viene dall'industria del cinema dove serve a ritrovare al momento del montaggio una per una le migliaia di sequenze da cui è costituito un film, ma che si rivela di fondamentale anche nella gestione della nostra attività di realizzatori di audiovisivi.

Un'altra buona pratica da seguire è quella di copiare appena possibile le riprese dalle memory card o dagli hard disk delle camere su degli altri hard disk di lavorazione, assai più capienti,

che conserverete in studio. Sarà opportuno avere due copie identiche di ogni hard disk, magari conservate in luoghi diversi per evitare che un incidente possa distruggere tutti i vostri file in un sol colpo. Il mio consiglio è di prevedere dall'inizio tra i costi di una produzione anche l'acquisto di una coppia di economici hard disk esterni ad alta capacità. Si otterranno così una serie di vantaggi: si potranno riciclare più e più volte i supporti di memoria della camera, usandoli anche per lavori diversi; si avrà un unico supporto che raccoglie tutte le immagini e i metadati relativi ad una lavorazione facilitando così le lavorazioni di montaggio; si creerà con il tempo un prezioso archivio di girati, utili in tempi futuri anche per la realizzazioni di prodotti diversi dall'originale per cui erano stati realizzati.

È ovvio che tutti gli hard disk di archiviazione dei girati andranno chiaramente etichettati all'esterno, e che la struttura delle cartelle e dei file all'interno dovrà essere altrettanto chiaramente organizzata in base ai metadati delle riprese. Si creerà così una struttura in cui una cartella principale avrà il titolo della lavorazione e le sottocartelle riporteranno nel nome il luogo e la data di realizzazione delle riprese che contengono. Si potranno creare poi sottocartelle di servizio con file audio, grafiche e testi utili per il montaggio.

Lo smemorato

Luigi girava il mondo con la sua telecamera. Incontrava gente interessante e filmava gli incontri. Il Dalai Lama e Alda Merini, Patty Pravo e Woody Allen. Non era il suo mestiere - e per la verità non ho ancora capito di cosa vivesse - ma gli riusciva bene, e così ogni volta che tornava al paese pazientemente riversava tutte quelle bellissime parole e immagini su un hard disk.

Un giorno viene da me in studio, preoccupato mi dice "non si vede più niente, fai qualcosa". L'hard disk era rotto, bruciato da una scarica elettrica. Anni di memorie andate in fumo.

Luigi tornò al paesello e da allora non si è più mosso.

Raccontare con il montaggio

Professionalmente nasco come montatore e le principali teorizzazioni del linguaggio filmico, ponendo il montaggio al centro della creazione di un audiovisivo, non fanno che rafforzare la mia convinzione che questa fase sia assolutamente fondamentale per la buona riuscita del nostro racconto per immagini.

Anche le riprese più suggestive e tecnicamente inappuntabili se ordinate in maniera sbagliata o alternate con tempi inappropriati al soggetto, possono trasformarsi in un pessimo audiovisivo. Oltre alla successione delle immagini e ai suoi tempi molte altre sono le variabili che entrano in gioco in fase di montaggio: ad esempio la colonna sonora (voce, rumori, musica), l'uso di grafica e titolazioni, gli effetti speciali e la correzione colore. Insomma una complessa rete di variabili, tutte dipendenti dall'effetto finale che vogliamo raggiungere.

Operativamente oggi il montaggio si realizza con un computer, possibilmente collegato ad un buon monitor per verificare la qualità delle immagini. I software di montaggio audiovisivo (video editing) sono disponibili sul mercato suddivisi per fasce di utilizzo e costo, e vanno da semplici prodotti gratuiti inseriti già nei sistemi operativi dei computer a complesse suite in grado di assolvere in maniera completa a tutte le fasi della lavorazione di un film. Ma in sostanza il ruolo di questi software è sempre quello di consentirci di prendere i file delle nostre riprese e

organizzarli, manipolandoli, per costruire un filmato completo destinato alla distribuzione.

La tecnica che uso solitamente consiste nel figurarmi l'audiovisivo come un testo. Un testo in cui al posto delle parole ci sono le immagini, al posto di paragrafi e dei capitoli i movimenti di camera e le sequenze filmate. Procedo quindi come se dovessi scrivere un libro, partendo dall'introduzione e dispiegando la narrazione con tempi e modalità variabili a seconda dell'argomento da sviluppare. Il montaggio di un documentario su temi storico/filosofici avrà quindi un andamento più lineare e pacato del reportage su una gara automobilistica. Un audiovisivo didattico per bambini presenterà ritmi e stimoli variegati mentre un video catalogo commerciale punterà ad esaltare qualità e caratteristiche dei prodotti presentati.

In altri casi (fiction, video art, video musicali) è necessario ricorrere a tecniche narrative di derivazione cinematografica, che superino i limiti di un racconto lineare in sequenza, come ad esempio il montaggio alternato e il flash-back.

Mi rendo conto che quello che vi sto dicendo possa sembrare generico, ma la verità è che non è possibile spiegare a parole l'essenza del montaggio. Cioè è possibile spiegarne le modalità tecnico/operative nel senso delle operazioni da effettuare con le macchine e i software specifici, ma è praticamente impossibile trasferire il senso, l'essenza dell'arte del montaggio, se non osservando e metabolizzando quanto è stato fatto dalle origini del cinema e della televisione ad oggi.

Mi sono accorto infatti che quello che succede mentre monto un filmato è una sorta di "transfert", o ancor meglio una placida "possessione". In pratica scelgo e applico di volta in volta quelle tecniche e quegli artifici che ho apprezzato in chissà quale film, documentario o programma televisivo visto in passato e che la mia mente, spesso inconsciamente, collega allo spirito, alle forme o ai contenuti dell'audiovisivo che in quel momento devo montare.

Certo esistono delle regole e dei parametri tecnici da rispettare, e sono riportati nella normale manualistica, ma volendo semplificare se il vostro montaggio inteso come racconto per immagini scorre senza intoppi, vuol dire che grossi errori non ne avete commessi. Un errato susseguirsi di immagini in una sequenza, un livello audio troppo basso o troppo alto, l'alternarsi di immagini luminose e subito dopo ingiustificatamente buie, generano un senso di fastidio nello spettatore che è indice della presenza di un errore tecnico. Per questo è opportuno far guardare i nostri montaggi anche ad altre persone, possibilmente competenti, perché a loro volta verifichino se colgono o meno elementi di fastidio.

Le regole possono ovviamente essere trasgredite quando il racconto lo richieda. Invalicabili sono invece i limiti tecnici il cui superamento porta ad un prodotto di scarsa qualità, che appunto rischia di "non vedersi e non sentirsi".

Il segreto per diventare un buon montatore (ma anche un buon operatore, fonico, direttore di fotografia e ovviamente anche regista) è quindi per me guardare tanti, molti, moltissimi racconti

per immagini. Avendo cura magari di sceglierli tra quelli riconosciuti come professionalmente realizzati, di buon livello artistico, ecc. ma non disdegnando di guardare veramente di tutto, dal Cinema classico in bianco/nero ai cartoon giapponesi, dai documentari National Geographic alle telenovelas sudamericane, dai serial televisivi americani ai video virali di YouTube.

Prima si è iniziato ad assorbire ricordi audiovisivi e meno limiti ci si saranno dati nella loro scelta, più ampia sarà la gamma di esempi cui potremo attingere quando saremo chiamati a nostra volta a montare i racconti per immagini dei tipi più diversi.

Manipolazione

Riprese di una soporifera convention politica in un grande albergo cittadino: sala da 500 posti, gelide luci al neon, non più di cinquanta i presenti. Si alternano al podio pallidi assessori che sbracciandosi e strabuzzando gli occhi declamano tra sbadigli e disinteresse generale incomprensibili scioglilingua in politichese.

Improvvisamente prende la parola Lei, ex soubrette televisiva ora invasata dal sacro fuoco della politica. Per trenta minuti il pubblico è attentissimo, applaude continuamente, non stacca gli occhi dal podio. Poi ritorna la calma piatta, la palude del disinteresse più assoluto fino a fine giornata.

Ed ecco che si compie il miracolo nel montaggio: la sala ora è piena (scelgo solo inquadrature strette in cui non si vedano poltrone vuote), la luce accarezza gli ispirati assessori (correzione del colore con esaltazione dei toni caldi dell'incarnato) e il pubblico li segue tutti, uno per uno, attentissimo (suddivido tra tutti i relatori le uniche immagini di interesse e coinvolgimento, quelle dei presenti che ascoltano la ex-soubrette). Al termine lunghissimi applausi scroscianti (ottenuti giuntando i singoli brevi applausi).

Una débâcle si è trasformata in un trionfo.

Oltre il montaggio

Alle origini del c'erano solo le immagini in movimento. Poi vennero i titoli di testa, i cartelli con le didascalie, i titoli di coda. Negli anni '30 nacque la nuova arte della creazione dei titoli come sequenze di scritte, immagini ed effetti autonome dal film.

Dapprima fu la scelta di caratteri particolari e la loro impaginazione. Parliamo sempre di scritte bianche su fondo nero ovviamente. Poi sotto le scritte iniziarono a comparire disegni che alludevano, più o meno esplicitamente - ai contenuti del film. Le scritte presero ad animarsi con l'uso delle tecniche più diverse (il classico rullo scorrevole semitrasparente, il cartone animato, i modellini ripresi in passo uno,) e a integrarsi con le musiche. Infine acquisirono il colore e diventarono degli autentici film a sé stanti con maestri come Saul Bass o Maurice Binder.

Mi sono concesso questo excursus storico-cinematografico per sottolineare come i titoli - e la grafica - non siano da considerare un elemento assolutamente secondario nella nostra produzione audiovisiva, ma il frutto di una maturazione centenaria e di una notevole complessità formale.

La pratica ed il gusto personale mi hanno suggerito, nella gran parte dei casi, di usare titolazioni di testa e di coda semplici: le classicissime scritte bianche su fondo scuro.

Queste, scegliendo accuratamente i caratteri e l'impaginazione, hanno il vantaggio di risultare immediatamente comprensibili e

stilisticamente eleganti. Ovviamente se il nostro audiovisivo riguarda la ricerca nelle nanotecnologie in linea di massima eviteremo di usare per le scritte caratteri decorativi artisticamente retrò.

La regola che mi sento di dare è quella di rispettare innanzi tutto la leggibilità, intesa sia come rapporto tra dimensioni dei caratteri e lunghezza del testo, sia, ed è assai importante, come "tempo di lettura". Il tempo di lettura è usualmente calcolato per consentire allo spettatore di leggere ad alta voce ogni scritta sul video due volte. Se il nostro cartello durerà meno del tempo di lettura probabilmente parte del suo contenuto andrà perso, ingenerando fastidio nello spettatore. Lo stesso fastidio si genererà tenendo il titolo visibile per troppo tempo.

Oltre ai titoli di testa e di coda in un filmato è spesso necessario inserire titoli intermedi, sia sovrapposti alle immagini sia su cartelli autonomi.

I titoli sovrapposti si usano solitamente per identificare un soggetto o commentare una immagine fornendo informazioni esplicative.

Il primo tipo - i così detti sottopancia - riportano nome e cognome del soggetto ripreso, a volte con un secondo rigo che ne riporta la qualifica in relazione al filmato. Possono presentare anche elementi grafici per aumentarne la leggibilità (sottolineature, ombre, box di evidenziazione). I sottopancia appaiono normalmente in dissolvenza o con piccoli movimenti in modo da non distrarre l'attenzione dello spettatore dal soggetto

inquadrato. Trascorso il tempo di lettura scompaiono con discrezione.

I titoli di commento forniscono di solito approfondimenti su quello che stiamo vedendo - ad esempio l'orario o il luogo dove si svolge la scena - o comunque informazioni supplementari necessarie alla comprensione delle sequenze di immagini. Anche in questo caso è fondamentale rispettare i tempi di lettura, magari allungando la durata delle immagini sottostanti il titolo per consentirne una chiara e completa comprensione.

Un altro tipo di inserti grafici negli audiovisivi è costituito dagli slideshow, ovvero sequenze di grafici - anche animati - creati per favorire la comprensione di contenuti complessi di tipo statistico o tecnologico attraverso una loro più intuitiva rappresentazione per immagini. In questo caso bisogna prestare la massima attenzione all'adattamento degli slideshow originali, creati solitamente per essere utilizzati su computer, allo specifico dimensionale e cronologico dell'audiovisivo. Quindi i numeri e i caratteri dovranno essere abbastanza grandi per essere letti chiaramente alle risoluzioni video da noi utilizzate, e i tempi dovranno rispettare le possibilità di decodifica e comprensione dei grafici dello spettatore. L'uso delle animazioni negli slideshow è prezioso per "alleggerire" la complessità dei contenuti ma va attuato con parsimonia per evitare effetti carnascialeschi in ambiti in cui sarebbero assolutamente indesiderati.

La correzione del colore è una importante pratica assai utilizzata sostanzialmente per due motivi.

Si interviene principalmente sull'immagine per correggere difetti di ripresa. Con l'uso di funzioni dedicate dei software di montaggio è possibile correggere - entro certi limiti ovviamente - riprese troppo chiare o troppo scure, incarnati cadaverici o gamberonici, chiari di Luna inspiegabilmente verdastri o campi innevati color Puffo.

Una funzione ulteriore della correzione colore è invece quella di tipo "narrativo" in cui si modificano le riprese per adeguarne la componente cromatica ad una serie di convenzioni "percettive", cioè in grado di influenzare la comprensione delle immagini da parte del pubblico. Classicamente il rosso è associato alla violenza e alla sensualità, il giallo-arancio alla calda naturalità, l'azzurro alla solitudine e così via in una gamma infinita di sfumature cui ogni autore può ricorrere per rafforzare la narrazione del suo audiovisivo.

Dal punto di vista tecnico la correzione colore richiede una certa competenza per non dare luogo a risultati artefatti e sgradevoli. È quindi necessario disporre di un monitor di riferimento - di qualità equivalente a quella con cui avverrà la proiezione finale del nostro prodotto - e della capacità di usare gli strumenti di controllo dei parametri dell'immagine: il waveform e il vectorscope.

Questi stessi strumenti, insieme a vu-meter calibrati per l'audio, consentiranno, una volta terminate le lavorazioni di montaggio e postproduzione, di verificare che i parametri tecnici del nostro audiovisivo siano conformi agli standard, cioè che possa essere

accettato senza problemi per la proiezione e la diffusione da editori, emittenti televisive, circuiti di distribuzione.

Il passato ritorna

La tecnologia per la creazione elettronica dei titoli è relativamente recente, risale agli anni '60 del secolo scorso. Si voleva sostituire il tradizionale rullo con i titoli fatto scorrere davanti alla camera con qualcosa di più efficiente, ma le complesse problematiche legate all'interferire tra la natura dell'immagine televisiva e l'esigenza di far scorrere i titoli fluidamente portarono alla creazione di macchine apposite, le "titolatrici", complessissime nell'utilizzazione e bizzosissime nel funzionamento.

Con il trionfo del computer abbiamo tutti tirato un sospiro di sollievo. Finalmente la placida ineluttabilità delle sequenze di dati e dei programmi digitali avrebbe ridotto la titolazione a tranquilla operazione di routine.

E invece no! Non capisco perché nel secondo decennio del XXI° secolo i software digitali che hanno sostituito le vecchie titolatrici analogiche ne hanno mantenuto tutte le indisponenti caratteristiche. Imprevedibilità, incostanza e scomodità.

Un vero mistero per me, quasi che gli informatici abbiano trasferito inconsapevolmente chissà quale dispettoso demone dalle vecchie macchine alle nuove.

Sonorizzazione: voci, rumori, musica

Il vostro lavoro potrà valere il doppio, oppure la metà, a seconda della qualità della colonna sonora.

Per colonna sonora intendiamo l'insieme dei suoni registrati insieme alle immagini, dei rumori e delle voci aggiunti in fase di montaggio audio e delle musiche. Questi elementi devono essere miscelati tra loro in maniera piacevole e credibile, accompagnando e sottolineando armonicamente le immagini.

I suoni registrati durante le riprese - si dice "in presa diretta" - solitamente sono di due tipi: rumori ambientali (il rombo di una cascata, il clangore di una officina, la musica di una radiolina lontana) oppure voci e suoni prodotti dal soggetto ripreso ed inerenti l'argomento dell'audiovisivo. Come abbiamo già detto l'audio in presa diretta dovrebbe essere il più chiaro possibile, esente da suoni molesti o estranei a quello che dobbiamo raccontare. È meglio aggiungere in montaggio dei lievi rumori di sottofondo ad un soggetto che parla piuttosto che combattere con ventole di computer, clacson e citofoni registrati inavvertitamente durante la ripresa e che turbano il discorso del protagonista. Quindi dite al fonico o all'operatore di realizzarvi sempre una breve registrazione priva di rumori fastidiosi - basta un minuto - dell'ambiente sonoro in cui si faranno le riprese video. Questo suono ambiente potrà poi in montaggio essere aggiunto alla voce per rendere più naturale l'effetto finale. Anche rumori non realmente presenti al momento delle riprese

possono essere aggiunti per rafforzarne il significato, ad esempio un respiro affannoso in una scena di inseguimento o un'autoradio che suona in un parcheggio assolato, il cigolio di un cancello metallico.

In montaggio spesso si fa ricorso ad una voce esterna alle immagini - si chiama "voce fuori campo" - che commenta e illustra le immagini. Mi raccomando di servirvi di speaker qualificati e professionali. Una intonazione monotona, inflessioni dialettali, errori di pronuncia, letteralmente demoliscono anche le migliori riprese.

Anche per la colonna musicale è opportuno fare alcune precisazioni. In primo luogo non pensiamo di poter usare brani famosi o hit da classifica pop: per essere in regola con la legge sul diritto d'autore dovremmo pagare cifre spropositate. A titolo di esempio l'uso di un famoso riff di un gruppo rock anni '70 in un filmato promozionale può costare alcune decine di migliaia di euro, e impone delicate trattative legali con detentori di diritti, case discografiche e loro rappresentanti, insomma meglio lasciar perdere.

Per usare le musiche di un musicista avete bisogno di una sua liberatoria, cioè una dichiarazione in cui vi autorizza ad utilizzare quelle musiche per sonorizzare un determinato filmato, specificando anche per quanto tempo e per che tipo di distribuzione potete utilizzarlo. Se avete buoni rapporti con il musicista questa può essere una strada da seguire, anche perché potreste pensare di farvi comporre delle musiche specificamente per il vostro audiovisivo.

Un'altra modalità per procurarsi musica per gli audiovisivi è far ricorso alle così dette "librerie musicali", cioè delle raccolte di brani già pronti che si trovano in diversi siti web e che possono essere utilizzate a basso costo o addirittura gratuitamente. Il limite di questa soluzione è nella laboriosità della ricerca di un brano che si adatti alle nostre aspettative, ma vale la pena tentare.

Tecnicamente il procedimento di miscelazione dei diversi elementi della colonna sonora è assai facilitato dai software attualmente disponibili. Basta un minimo di pratica e soprattutto buon gusto per ottenere risultati felici. Il criterio base cui attenersi è sempre quello della intellegibilità, ogni suono e parola deve essere chiaramente comprensibile e distinguibile dagli altri. Per ottenere un audio di qualità ci si può avvalere di diversi artifici tecnici che ci permettono di migliorare la nostra percezione del suono. Si può operare ad esempio esaltando la separazione delle frequenze basse dei rumori di fondo da quelle medio-alte della voce, oppure giocare sulla provenienza spaziale dei suoni ad esempio facendo attraversare ad un suono stereofonico lo spazio contemporaneamente all'immagine dell'oggetto che lo produce.

Il cane

Se date un microfono ad un cane, probabilmente lo addenterà come fosse un osso.

Dovendo realizzare l'audio di una intervista su di balcone il fonico dell'ultimo lavoro che ho montato che fa? Mi punta il microfono direzionale sull'intervistato incredibilmente dall'alto verso il basso, proprio verso la strada, e quindi ecco tra le flebili parole del soggetto un tripudio di sirene d'ambulanza, sgasate di scooteroni, persino qualche diverbio tra i passanti, tutto chiarissimo, ad eccezione delle dichiarazioni da registrare. Subito dopo eccolo in un enorme spiazzo vuoto, a cento metri scorre una superstrada, dietro la tranquilla campagna. E lui che fa? Mi mette di nuovo la strada dietro al soggetto, e ancora una volta registra clacson, frenate e sgommate, clangori di vecchi bus scalcagnati, quando avrebbe potuto avere il bucolico fruscio del vento tra l'erba e qualche raro, lontano cinguettio.

Credo che il fonico dell'ultimo lavoro che ho montato fosse un cane, quasi ne sentivo i denti stridere sul microfono. E spero che quel microfono se lo mangi e cambi mestiere.

Il master? I master!

C'era una volta, tanto tempo fa, ai tempi dell'audiovisivo analogico, un bene prezioso, frutto di fatiche e oggetto di cure e attenzioni d'ogni genere. Si chiamava "master", era la videocassetta su cui veniva registrato il frutto finale del montaggio e delle successive lavorazioni di rifinitura. Dal master venivano poi ricavate, copiandolo su altri nastri, tutte le copie di un audiovisivo. Il master era importante perché rappresentava la prima generazione dell'audiovisivo, quella uscita direttamente dalle macchine di montaggio, con la massima qualità di immagine e suono. Ad ogni nuova generazione di copie - esistevano le copie da master, le copie di seconda generazione e così via - la qualità delle registrazioni analogiche peggiorava in maniera percepibile anche ad occhio nudo. Per questo il master era realizzato e custodito con ogni attenzione.

Oggi quell'idea di master è stata resa priva di ogni significato dall'avvento del digitale. Anzi proprio nella possibilità di realizzare copie perfettamente uguali all'originale si evidenzia uno dei grandi vantaggi dell'audiovisivo digitale. Tra un DVD-Video e la sua copia non c'è alcuno scadimento qualitativo, se realizzati correttamente sono assolutamente identici.

Eppure il master esiste ancora, inteso sempre come file prodotto direttamente alla fine del procedimento di montaggio e post-produzione, con il massimo livello qualitativo possibile. Cioè creato utilizzando un formato digitale che restituisca al massimo

la qualità originale delle immagini, senza introdurre artefatti o diminuzioni di risoluzione e gamma cromatica e tonale. Un file di questo tipo è solitamente molto ingombrante, inadatto ad essere masterizzato su disco ottico o visualizzato online. Costituisce però l'ideale punto di partenza per la realizzazione di una serie di "master di seconda generazione", ottimizzati ciascuno per la duplicazione e diffusione su supporti diversi.

Quindi, ipotizzando di aver creato a fine montaggio un master in fullHD (cioè con una risoluzione di 1920x1080 pixel) con la miglior descrizione possibile del colore, dell'audio (eventualmente multicanale) e una bassissima (o nulla) compressione dei dati, da questo potremo ricavare:

- un master per la duplicazione di copie fullHD su supporti Blu-Ray disc, in grado di restituire la massima qualità compatibile con dispositivi di riproduzione audiovisiva domestici

- un master HD compresso con algoritmi ottimizzati per la pubblicazione in Internet sulle piattaforme video (YouTube, Vimeo, ecc.)

- un master per la duplicazione di copie PAL (720x576 pixel) su supporti DVD, con qualità compatibile con i vecchi dispositivi di riproduzione audiovisiva domestici a risoluzione standard

- un master di piccole dimensioni, ottimizzato per essere allegato a messaggi e-mail o utilizzato come provino di veloce scaricamento sul web

Ovviamente da ognuno di questi master di seconda generazione si potrà realizzare un numero qualsiasi di copie, e ognuna potrà considerarsi identica al master da cui è stata ricavata per l'anzidetta caratteristica dei supporti digitali di non perdere qualità nel corso della duplicazione.

Il master principale, quello con la massima qualità andrà invece ancora conservato con attenzione, preferibilmente in più esemplari memorizzati su hard disk diversi, conservati in posti differenti ad evitare che un unico accidente possa distruggere ogni memoria del nostro audiovisivo.

Se possibile sarebbe addirittura meglio conservare, oltre al master, anche il "progetto" da cui è stato originato, cioè l'insieme degli spezzoni di riprese utilizzati nel montaggio, con le grafiche e i titoli, il suono e il file che ne descrive la successione nella timeline del programma di montaggio. Avendo a disposizione il progetto dell'audiovisivo sarà possibile molto facilmente - anche in tempi successivi - editarne versioni diverse o modificarlo per esigenze particolari.

Anticopia

Nei vecchi telefilm di spionaggio i nastri si autodistruggevano dopo la visione, con tanto di inquietante sfrigolio e nuvoletta verdina. Con l'avvento dei CD e dei DVD l'industria dell'intrattenimento ha tentato in ogni maniera di impedire la duplicazione abusiva dei propri prodotti, ma con scarsissima fortuna. Ogni volta che un nuovo sistema di protezione veniva inserito nei dischi, già dal giorno prima in Internet era pronto un programmino - solitamente opera di indisponenti ragazzoni estoni o coreani - che permetteva di aggirarla, e realizzare facilmente copie perfette.

Le multinazionali del cinema e della musica non sono mai riuscite a risolvere il problema eppure molti clienti continuano a dirmi "i miei dischi sono protetti dalla copia, lo dice il ragazzo che me li duplica". I sistemi sono i più vari, dai raschi fatti col cacciavite ai buchi col trapano alle frasi minacciose stampate sul disco del tipo "la duplicazione di questo disco può danneggiare il vostro computer", ma nessuno in realtà funziona, anzi in alcuni casi rendono problematica la stessa utilizzazione del disco.

L'unico sistema che abbia mai funzionato lo usava un collega fotografo per i video delle comunioni. Faceva cinquanta copie dello stesso filmato della cerimonia di gruppo, tutte uguali, ma ad ognuno cambiava singolarmente la titolazione: "prima comunione di Filippo", "prima comunione di Giovanna", "prima comunione di Gianmarco"... Nessuna mamma avrebbe mai voluto il suo filmato con il nome di un altro bambino e tutte pagavano il loro DVD.

Ma si vede e si sente?

La maggiore o minore riuscita di un audiovisivo ovviamente dipende in primo luogo dai contenuti e dall'interesse che rappresentano per gli spettatori, quindi dall'efficacia della narrazione e dal coinvolgimento che si riesce a generare. Un video di un bambino che fa i suoi primi incerti passettini sarà sempre un grande successo per i suoi familiari, anche se sfocato e tecnicamente inguardabile. Ma se vogliamo definirci realizzatori di prodotti audiovisivi professionali dobbiamo pensare ad un pubblico più vasto e non necessariamente coinvolto emotivamente nei temi del nostro filmato. Quindi dobbiamo realizzare prodotti "a regola d'arte".

Riassumiamo quindi in un mio personale dodecalogo i suggerimenti per lavorare - quasi - a colpo sicuro:

1. ideate, progettate e programmate con la massima cura il vostro audiovisivo

2. confrontatevi con il committente prima di iniziare la lavorazione, verificate luoghi e tempi disponibili

3. in fase di ripresa portate l'attrezzatura giusta per ogni lavoro, non scarsa ma nemmeno troppa

4. ricordate sempre di avere abbastanza batterie e supporti di memoria

5. ogni inquadratura e movimento di camera va "pensato" e provato prima di girarlo
6. a fine di ogni ripresa accertativi che "si veda e si senta", se non siete soddisfatti ripetetela
7. cercate di usare il cavalletto e di non usare lo zoom nelle riprese
8. archiviate ordinatamente le riprese per facilitarvi il montaggio
9. usate software di montaggio che vi risultino facili e immediati, dovete concentrarvi sul racconto e non sulla tecnologia
10. evitate l'uso eccessivo di effetti speciali e concentratevi sulla fluidità del racconto per immagini, utilizzando con attenzione anche il suono
11. guardate e fate guardare il vostro montaggio prima di consegnarlo. Se c'è qualcosa nella sequenza di immagini che infastidisce, anche impercettibilmente, non esitate a cambiarla.
12. cercate di conservare il "progetto" del software di montaggio, in modo da poterlo successivamente modificare con facilità

Dobbiamo quindi tenere tutto sotto controllo, quando possibile affidando a colleghi competenti e amici fidati parti della lavorazione e soprattutto della verifica del lavoro. Soprattutto

lavoriamo con calma. Non accettiamo lavori se non ci sono i giusti tempi - e ovviamente il giusto budget - per realizzarli al meglio. Un lavoro affrettato avrà sicuramente pecche di ogni genere. Non ci fidiamo solo della nostra esperienza. Verifichiamo sempre ogni fase e ogni dettaglio più volte. Siamo flessibili e cogliamo le opportunità che si verificano inaspettatamente per arricchire le riprese o il montaggio, accettiamo ogni genere di suggerimento che riteniamo utile, anche se porta a soluzioni che non avevamo previsto ma che sono migliori delle nostre.

Giunti alla fine di questo percorso, così come faremo alla fine di ogni produzione, dobbiamo porci la domanda che da il titolo al libro: "Si vede e si sente?". Perché non avete idea di quante volte audiovisivi potenzialmente splendidi, dai contenuti affascinanti e con idee e forme innovative siano stati rovinati da piccole pecche. Qualche fotogramma di troppo nell'attacco tra due scene in montaggio, una ripresa mancante perché era troppo buio a fine giornata di riprese, una voce indistinta ma che dice cose fondamentali, una titolazione troppo veloce, possono rovinare anche il migliore dei prodotti.

Mi auguro che questo volumetto "si veda e si senta" chiaramente e che la sua lettura sia riuscita utile e piacevole a chi, come me, ha scelto di fare della propria passione una bellissima attività professionale.

Il gabbiano

Il vecchio regista mi disse "e ora mettici il gabbiano". Stavamo montando il finale di un documentario sulla costruzione di una nuova fabbrica metalmeccanica. Fino a quel momento avevamo montato immagini di macchine utensili, ponteggi, saldatrici e uomini al lavoro. Gli chiesi che volesse dire e lui mi spiegò "in ogni filmato alla fine deve esserci un gabbiano che si libra nel cielo, un falco se sei lontano dal mare". Piuttosto interdetto cercai tra le immagini ed effettivamente erano state girate alcune sequenze di gabbiani in volo sul mare vicino allo stabilimento.

Alla "prima" il pubblico di autorità locali e dirigenti d'azienda rimase attento e silenzioso fino alla fine, quando immediatamente prima dei titoli di coda comparve il gabbiano, solitario sul mare. Scoppiò allora un applauso irrefrenabile. L'immagine lirica e maestosa del volatile aveva sciolto la tensione e catalizzato gli entusiasmi.

Da quel momento cerco sempre di mettercelo il gabbiano, e dopo tanti anni funziona sempre, a colpo sicuro.

Glossario

Per la redazione di questo glossario ho cercato di fornire una definizione per tutti i termini inseriti nel testo che potrebbero apparire oscuri o ambigui. Per le definizioni ho fatto riferimento essenzialmente a Wikipedia (www.wikipedia.org) o altre risorse di dominio pubblico presenti in rete, limitandomi a perfezionare o aggiungere le definizioni degli argomenti non esposti chiaramente altrove. Vi invito comunque a cercare ogni tipo di approfondimento in Internet, in particolare in relazione a dati tecnici e tecnologie in rapido mutamento che ho preferito non inserire nel libro perché non diventassero rapidamente sorpassati.

audiovisivo: il termine audiovisivo (AV) si riferisce ad una tipologia di informazione costituita da suono e video. Può pertanto riferirsi ad una proiezione di diapositive accompagnata da un commento parlato e/o musicale, una proiezione di slide durante una lezione o una conferenza, ma anche un film o un programma televisivo possono essere considerati un audiovisivo. Anche le presentazioni nel campo del commercio e/o aziendale sono da considerarsi degli audiovisivi, visto che alle parole pronunciate dal relatore si accompagnano le immagini delle slide proiettate su uno schermo, o da un proiettore o direttamente da un computer attraverso un videoproiettore. Il termine audiovisivo è usato di solito nel gergo industriale, per esprimere media costituiti da video e audio insieme. Nei paesi occidentali, vi è stata una grande diffusione di computer basati su materiali audiovisivi nel settore dell'istruzione, avendo ormai, la quasi totalità delle scuole e istituti di insegnamento superiore installato impianti di proiezione, spesso utilizzando le lavagne interattive. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

action-cam: piccola telecamera ottimizzata per l'utilizzazione in condizioni estreme, per uso sportivo, militare, scientifico.

audio: l'audio (dal latino audio = sento, ascolto) è l'informazione elettronica rappresentante il suono. In particolare l'audio è un flusso informativo avendo il suono una natura temporale. Flusso informativo che scorre all'interno di apparecchiature elettroniche sotto forma di corrente elettrica per essere manipolato, viaggia nello spazio sotto forma di onde elettromagnetiche, o all'interno di cavi per telecomunicazioni sotto forma di corrente elettrica o luce, per essere trasmesso a distanza, viene memorizzato sotto varie forme su vari tipi di supporti per essere conservato. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

audio in presa diretta: registrazione dell'audio direttamente sul set delle riprese con l'uso di microfoni opportunamente posizionati

automatismi: serie di controlli automatici che, rilevate le condizioni di ripresa, intervengono elettromeccanicamente modificando fuoco, apertura del diaframma, colorimetria e sensibilità della camera

batteria: dispositivo che fornisce alimentazione elettrica a camera ed accessori quando non sia disponibile o non si ritenga opportuno utilizzare la rete elettrica.

Blu-Ray Disc: il Blu-ray Disc (acronimo ufficiale BD) è il supporto ottico proposto dalla Sony agli inizi del 2002 come evoluzione del DVD per la televisione ad alta definizione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

budget: il 'budget' è un documento amministrativo in cui vengono stabiliti in via preventiva gli atti di gestione che l'azienda intende effettuare in un periodo futuro, al fine di conseguire un determinato risultato. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) Per estensione è la

somma complessiva disponibile per la realizzazione di una determinata attività.

campi: il campo, in fotografia così come nelle riprese cinematografiche, è un termine usato per indicare l'ampiezza dell'ambiente inquadrato. Solitamente, si parla di campo quando l'inquadratura è abbastanza ampia da non mettere eccessivamente in rilievo eventuali soggetti, come persone o animali. Questi faranno semplicemente parte dell'inquadratura. Nel caso un singolo soggetto fosse ripreso a distanza abbastanza ravvicinata da farlo divenire l'elemento principale dell'immagine, allora si parlerebbe di piano. L'ampiezza della visuale, detta "angolo di campo", dipende dall'obiettivo utilizzato (grandangolare, tele, etc.), ed è espressa in gradi o indicata, nel gergo tecnico, con espressioni come "Campo lunghissimo", "Campo lungo", "Campo medio" e "Campo totale". Tutto ciò che è all'esterno dell'inquadratura è considerato come "fuori campo". Nel gergo cinematografico per "campo" s'intende tutto ciò che è visibile dalla macchina da presa senza distinzione tra i vari tagli dell'inquadratura. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

carattere tipografico: in tipografia e in informatica il tipo di carattere o font è un insieme di caratteri tipografici caratterizzati e accomunati da un certo stile grafico o intesi per svolgere una data funzione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

carrello: è una sorta di piattaforma sulla quale si monta una macchina da presa o una videocamera. Necessita di binari su cui poter essere trainato da uno o più macchinisti ed oltre al peso della macchina da presa e del suo supporto deve sopportare anche quello di un operatore.

cavalletto: è un supporto o stativo costituito da tre aste unite per un vertice, realizzato in materiale metallico, plastico, o composito, che

consente di dare stabilità e controllo del posizionamento in situazioni diverse e su piani anche sconnessi alla macchina da presa o all'apparecchio fotografico; in questo modo vengono evitate vibrazioni e scossoni che produrrebbero effetti indesiderati nella ripresa. Normalmente è sovrastato da una testa snodata cui si collega la macchina da presa.

CD: il Compact disc (acronimo ufficiale CD) è una tipologia standardizzata di disco ottico utilizzata in vari ambiti per la memorizzazione di informazioni in formato digitale (musica, dati, multimedia).

colorimetria: il colore è una caratteristica psicofisica soggettiva, cioè esiste solo negli occhi e nel cervello dell'osservatore umano perché è determinato dalla percezione della luce riflessa; non essendo una caratteristica propria di un oggetto, si è sentita la necessità trovare una o più grandezze che potessero renderlo misurabile in modo standardizzato, per poterlo classificare e riprodurre. La colorimetria è la disciplina che si occupa di standardizzare la misurazione del colore attraverso lo studio dei modelli di colore. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) Per estensione in ambito audiovisivo ci si riferisce alla colorimetria di una immagine sia per indicarne il modello di colore utilizzato per descriverla, sia per delinearne le caratteristiche di massima (colorimetria calda, fredda, neutra, ecc.).

compressione: in informatica, elettronica e telecomunicazioni la compressione video digitale è una tecnica di elaborazione dati, appartenenti alle tecniche di compressione dati, che permette di ridurre le dimensioni (anche di molto) di un contenuto video o la banda passante richiesta per la sua trasmissione, attraverso l'uso di un codec video. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

correzione colore: serie di tecniche e lavorazioni di postproduzione, non necessariamente legate in senso stretto al colore: esse infatti includono quelle tecniche di rimozione delle dominanti o di aggiustamento di colori noti, l'ottimizzazione della luminosità, del contrasto, la riduzione del rumore e molte altre tecniche intese sia al miglioramento tecnico dell'immagine sia ad una sua modificazione a fini artistici o narrativi.

documentario: si intende generalmente come documentario una vasta categoria di prodotti audiovisivi destinati a vario titolo e con tecniche di realizzazione molteplici, alla rappresentazione visiva dei più disparati aspetti della realtà. Un film documentario è una produzione di carattere culturale, informativo, sociale, politico, scientifico, divulgativo, inteso come atto creativo o semplicemente finalizzato alla diffusione della conoscenza di diversi aspetti della società e dello scibile umano. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

doppiaggio: procedimento col quale nei prodotti audiovisivi (film, serie televisive, cartoni animati, ed altro) si sostituisce la voce originale di un attore, o di un personaggio, con quella di un doppiatore. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

DVD: acronimo di Digital Versatile Disk (in italiano Disco Versatile Digitale, originariamente Digital Video Disc, Disco Video Digitale) è un supporto di memorizzazione di tipo ottico. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

editing: vedi montaggio

effetti speciali: gli effetti speciali sono un insieme di tecniche e tecnologie utilizzate nel cinema, nella televisione, nel teatro e nell'industria dell'intrattenimento per simulare degli eventi altrimenti impossibili da rappresentare in maniera tradizionale, in quanto troppo

costosi, pericolosi o semplicemente contrari alle leggi della natura. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) In campo audiovisivo per estensione si possono indicare come effetti speciali anche quelli determinati da correzione colore o uso di particolari transizioni animate tra immagini e sequenze diverse.

fiction: per fiction (termine inglese, letteralmente in italiano "finzione", dal latino fingere, "formare", "creare") si intende la narrazione di eventi immaginari, in netto contrasto con la narrazione di eventi reali. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) In realtà nell'audiovisivo si parla di fiction anche per tutti i casi di ricostruzione di eventi reali a fini di narrazione.

flashback: artificio narrativo consistente nel raccontare avvenimenti avvenuti in precedenza al punto raggiunto dalla storia (in italiano = analessi).

fonico: è quella figura professionale che, con l'utilizzo di microfoni, mixer, registratori e altri dispositivi si occupa della gestione dei dialoghi, dei rumori, dei suoni in generale, durante la produzione (presa diretta) e la post-produzione.

formati file: un formato di file è la convenzione che viene usata per leggere, scrivere e interpretare i contenuti di un file. Poiché i file non sono altro che insiemi ordinati di byte, cioè semplici numeri, per poter associare al loro contenuto cose diverse si usano convenzioni che legano i byte ad un significato. Ad esempio, un formato di file per immagini può stabilire che i primi due byte sono l'altezza e la larghezza dell'immagine, e i seguenti i colori secondo uno schema preordinato. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) Solitamente ad ogni formato di file corrisponde un suffisso alfanumerico (l'estensione) che ci mette in grado di identificarli senza aprirne il contenuto. Esempi di estensioni: .jpg, .mov, .mp3, .mpg

formati video: è un termine dal doppio significato, può indicare sia la dimensione in pixel di un fotogramma o le relative proporzioni (es. 1920x1080, 16/9) sia il codec, cioè l'algoritmo di compressione utilizzato nella digitalizzazione del video (es. H264, MPEG, AVCHD)

fotocamera: è lo strumento utilizzato per la ripresa fotografica e per ottenere immagini fisse di oggetti reali archiviabili su supporti chimici o elettronici.

fuoco: il termine fuoco in ottica indica il punto in cui i singoli raggi luminosi riflessi da un oggetto si incontrano, riproducendo fedelmente l'immagine originale che le ha prodotte. Nella camera da ripresa il fuoco è ottenuto mediante l'obiettivo che ricostruisce l'immagine da riprendere sulla superficie di un dispositivo elettronico, il sensore, che trasforma la luce in segnali elettrici destinati ad essere elaborati, registrati e trasmessi.

grandangolare: il grandangolo o grandangolare è un tipo di obiettivo fotografico. La caratteristica principale delle ottiche grandangolari è la loro breve lunghezza focale, che consente un angolo di ripresa più ampio che con ottiche con focale superiore; rispetto a queste, inoltre, i grandangolari hanno - di norma - una maggior profondità di campo ed offrono una prospettiva alterata che porta ad esagerare la proporzione dei soggetti in primo piano facendoli apparire, rispetto alla realtà, molto più grandi di quelli in secondo piano.

hard disk: è un dispositivo di memoria di massa che utilizza uno o più dischi magnetici per l'archiviazione dei dati. Il disco rigido è uno dei tipi di dispositivi di memoria di massa attualmente più utilizzati. È infatti presente nella maggior parte dei computer e anche in altri dispositivi elettronici. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

hardware: in ingegneria elettronica e informatica con il termine hardware si indica la parte fisica di un computer, ovvero tutte quelle parti elettroniche, meccaniche, magnetiche, ottiche che ne consentono il funzionamento (dette anche strumentario). Più in generale il termine si riferisce a qualsiasi componente fisico di una periferica o di una apparecchiatura elettronica. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

inquadratura: nel cinema e in fotografia, l'inquadratura è la porzione di spazio fisico (un ambiente, un paesaggio, etc.) inquadrata dall'obiettivo della macchina da presa o della fotocamera. L'atto di inquadrare consente di delimitare con precisione lo spazio che sarà ripreso e al contempo di escludere tutto il resto (che rimarrà "fuori campo", ossia all'esterno del campo visivo dell'osservatore). (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

Internet: (contrazione della locuzione inglese interconnected networks, ovvero "reti interconnesse") è una rete mondiale di reti di computer ad accesso pubblico, attualmente rappresentante il principale mezzo di comunicazione di massa, che offre all'utente una vasta serie di contenuti potenzialmente informativi e servizi. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

latitudine di posa: indica la capacità dell'emulsione di una pellicola fotografica o del un sensore elettronico della camera di accettare una più ampia gamma di livelli di luminosità conservando una corretta riproduzione dell'immagine sia nelle parti in ombra sia in quelle fortemente illuminate.

master: il master (o matrice originale) è il primo supporto originale su cui è inciso o registrato o comunque realizzato un contenuto audio, foto, video; Il master in questi settori ha dunque un doppio significato, o quello di prodotto originale prima dei processi di post-elaborazione (definito master originale o iniziale), o di prodotto finito pronto per la

pubblicazione (definito master finale o master definitivo o più semplicemente "definitivo"). (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

memory card: scheda di memoria (in inglese memory card), è un dispositivo elettronico portatile di ridotte dimensioni in grado di immagazzinare dati in forma digitale e di mantenerli in memoria anche in assenza di alimentazione elettrica. A tale scopo utilizza una memoria flash (memoria non volatile) contenuta al suo interno. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

metadati: un metadato (dal greco meta- "oltre, dopo" e dal latino datum "informazione" - plurale: data), letteralmente "dato su un (altro) dato", è un'informazione che descrive un insieme di dati. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) In campo audiovisivo è l'insieme dei dati che descrivono caratteristiche, contenuti e modalità di realizzazione di un file immagini o suono.

microfono: il microfono è un trasduttore di tipo elettro-meccanico in grado di convertire le onde di pressione sonora in segnali elettrici. Esistono diversi tipi di microfono che basano il proprio funzionamento su differenti tecnologie e metodi di conversione. I microfoni vengono classificati principalmente secondo la tipologia di funzionamento (in pratica il tipo di trasduttore) e la figura polare (ovvero la diversa sensibilità del trasduttore in relazione alla direzione di provenienza del suono). Altre caratteristiche tecniche sono la banda passante / risposta in frequenza, dinamica e sensibilità, l'impedenza, la necessità o meno di alimentazione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

montaggio: il montaggio è la principale fase della cosiddetta post-produzione di un filmato, durante la quale il materiale disponibile è visionato, analizzato e ricomposto in base ad esigenze narrative, strutturali, ritmiche ed espressive.

montatore: figura professionale che si occupa del montaggio nella lavorazione di un film o di un audiovisivo, è colui che mette insieme le scene girate e le inquadrature in modo da costruire un racconto attraverso le immagini.

movimenti di camera: tecniche di ripresa che prevedono lo spostamento dell'inquadratura tra l'avvio e il termine della ripresa. Si dividono essenzialmente il panoramiche (in cui l'operatore resta fermo ma ruota la camera sul proprio asse verticale o orizzontale) e carrellate (che sono tutti quei movimenti dove macchina e operatore si spostano fisicamente in qualsiasi direzione, su di un carrello, a piedi, o anche su veicoli).

obiettivo: è un termine generico che descrive un dispositivo ottico in grado di raccogliere e riprodurre un'immagine. È presente in molte apparecchiature ottiche: macchine fotografiche, binocoli, cannocchiali, telescopi, microscopi e altro. Può essere composto da una o più lenti e/o da specchi concavi. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

occhio: è l'organo di senso principale dell'apparato visivo, che ha il compito di ricavare informazioni sull'ambiente circostante attraverso la luce. L'occhio umano (e degli organismi superiori) raccoglie la luce che gli proviene dall'ambiente, ne regola l'intensità attraverso un diaframma (l'iride), la focalizza attraverso un sistema regolabile di lenti per formarne un'immagine e trasforma questa immagine in una serie di segnali elettrici che attraverso il nervo ottico vengono inviati al cervello per l'elaborazione e l'interpretazione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

operatore di ripresa: detto anche operatore o cineoperatore o cameraman è la persona che agisce fisicamente sulla telecamera o sulla cinepresa in una produzione televisiva o cinematografica, allo scopo di riprendere e trasmettere o registrare le scene richieste. A seconda del

tipo e del livello della produzione, l'operatore di ripresa può essere una figura professionale indipendente o anche lo stesso regista o il direttore della fotografia. Nella produzione televisiva è molto frequente il caso di una produzione multicamera con la presenza di più operatori. Dal punto di vista professionale, la sua figura è a metà tra la competenza tecnica e la sensibilità creativa. Nel momento della ripresa è infatti colui che si trova esattamente nella posizione del punto di vista del film. Pertanto deve interpretare in chiave visiva le richieste del regista e del direttore della fotografia, con la responsabilità di tenere sotto controllo le componenti tecniche della ripresa. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

piani: in fotografia così come nelle riprese cinematografiche, è un termine usato per indicare l'ampiezza di un'inquadratura in rapporto alla figura umana. Solitamente, si parla di piano quando l'inquadratura comprende, al massimo, una figura umana nella sua interezza. Se l'inquadratura fosse più ampia, si parlerebbe di campo. A seconda della porzione della figura umana inquadrata, il piano assume nel gergo tecnico le diciture di "Figura intera", "Piano americano", "Piano medio", "Primo piano" e "Primissimo piano". Restringendo l'inquadratura su di un singolo particolare si ottiene il "dettaglio". (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

post-produzione: è l'ultima fase della produzione cinematografica e audiovisiva. La post produzione è composta di una serie di differenti processi, riguardanti sia la parte visiva che quella sonora (montaggio, sonorizzazione, effetti speciali audio e video, doppiaggio, titolazione, creazione dei master per la distribuzione, ecc.).

pre-produzione: è la fase in cui si prepara la realizzazione di un film o di un audiovisivo. Una volta analizzata la sceneggiatura o il soggetto se ne valutano i costi in relazione alle esigenze tecniche e artistiche del

progetto. Si definisce quindi il cast degli attori e quello tecnico (regista, direttore della fotografia, operatore, ecc). Verificata la corrispondenza al budget e alle altre risorse disponibili si passa alla lavorazione del prodotto.

produzione: detta anche lavorazione è la fase in cui si effettuano le riprese del film o dell'audiovisivo, ed in senso lato comprende tutte le operazioni compiute nel periodo tra pre-produzione e post-produzione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

profondità di campo: la profondità di campo nitido o semplicemente profondità di campo (abbreviato in PdC o DoF dall'inglese Depth of Field) è la distanza davanti e dietro al soggetto messo a fuoco che appare nitida. Per ogni impostazione dell'obiettivo, c'è un'unica distanza a cui gli oggetti appaiono nitidi; la nitidezza diminuisce gradualmente in avanti (verso il fotografo) e dietro il soggetto messo a fuoco. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

sceneggiatura: è un testo destinato ad essere utilizzato come guida per un racconto filmato, e diventare quindi un'opera cinematografica o un audiovisivo.

set: luogo dove vengono realizzate le riprese

slideshow: si definisce così una sequenza di immagini (o un video composto da tale sequenza) che, molto spesso, è accompagnata da musiche di sottofondo o effetti di transizione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

smartphone: dispositivo mobile che abbina funzionalità di telefono cellulare a quelle di gestione di dati personali. La caratteristica più interessante degli smartphone è la possibilità di installarvi ulteriori

applicazioni (App), che aggiungono nuove funzionalità. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

software: l'informazione o le informazioni utilizzate da uno o più sistemi informatici e memorizzate su uno o più supporti informatici. Tali informazioni possono essere quindi rappresentate da uno o più programmi, oppure da uno o più dati, oppure da una combinazione delle due. Il termine si contrappone tradizionalmente a hardware (la componente fisica di un sistema di calcolo). (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

soggetto: breve racconto che illustra a grandi linee la trama (più propriamente detta "sinossi") di un film o di un audiovisivo. Può essere originale o adattato da un altro racconto esistente. Viene solitamente sviluppato successivamente nella forma più approfondita e dettagliata di sceneggiatura per la produzione cinematografica.

sottopancia: nel gergo televisivo è il titolo che compare a presentare un soggetto inquadrato. Solitamente comprende nome, cognome e carica della persona cui viene sovrimpresso.

sovrimpressione: testo o immagine sovrapposta ad un'altra immagine (es. titoli, effetti speciali)

speaker: lettore professionista (spesso un attore) che registra le voci fuori campo per gli audiovisivi.

spot: breve filmato pubblicitario della durata di 30 secondi (meno frequentemente multipli o sottomultipli di questo tempo). (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

SSD: è una tipologia di dispositivo di memoria di massa che utilizza memoria a stato solido (in particolare memoria flash) per l'archiviazione dei dati. L'importante differenza con i classici dischi è la

possibilità di memorizzare in modo non volatile grandi quantità di dati, senza utilizzare organi meccanici. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

stereofonia: tecnica di riproduzione/registrazione del suono che prevede molteplici flussi informativi sonori ognuno dei quali destinato ad essere riprodotto da un diverso diffusore acustico posizionato nell'ambiente d'ascolto diversamente rispetto a tutti gli altri secondo regole prestabilite. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.) Con questa tecnica è possibile restituire una sensazione di spazialità del suono, simile all'ascolto naturale.

storyboard: termine inglese che, letteralmente, significa "tavola (board) della storia (story, intesa come racconto)" e viene generalmente utilizzato per indicare la rappresentazione grafica, sotto forma di sequenze disegnate in ordine cronologico, delle inquadrature di un fumetto o di un'opera filmata, dal vero come d'animazione. In italiano perciò potrebbe essere tradotto come "sceneggiatura disegnata", oppure come "visualizzazione di un'idea di regia". (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

suono: è la sensazione data dalla vibrazione di un corpo in oscillazione. Tale vibrazione, che si propaga nell'aria o in un altro mezzo elastico, raggiunge l'orecchio che, tramite un complesso meccanismo interno, è responsabile della creazione di una sensazione "uditiva" direttamente correlata alla natura della vibrazione. Il suono può essere registrato, trasmesso a distanza e riprodotto elettronicamente attraverso l'uso di microfoni e altoparlanti.

telecamera: dispositivo elettronico per l'acquisizione di immagini bidimensionali in sequenza, a velocità di cattura prefissate, solitamente nella gamma visibile dello spettro elettromagnetico .Il dispositivo di cattura dell'immagine fu per decenni il tubo catodico, fino alla metà degli anni '70 quando comparvero sul mercato i primi sensori CCD, ora

affiancati dai più recenti CMOS. Le telecamere possono essere in bianco e nero o a colori con standard di acquisizione e trattamento delle immagini conformi agli standard televisivi dei paesi in cui vengono usate o alle risoluzioni standard digitali. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

teleobiettivo: è un obiettivo la cui lunghezza focale è significativamente maggiore di quella degli obiettivi normali. Per tale caratteristica ha l'effetto di avvicinare gli oggetti lontani ingrandendoli, stringendo il campo visivo e riducendo la sensazione di profondità nelle immagini inquadrate.

titolatrice: generatore di caratteri per usi video. Consiste in una tastiera collegata ad un hardware con un ingresso e un'uscita video. All'interno, un generatore digitale di caratteri si sincronizza - fotogramma per fotogramma - con il segnale video in ingresso e genera un'immagine con i testi sovrapposti al video originale.

valvola: è stato il primo componente elettronico "attivo" realizzato dall'uomo. Per "attivo" si intende un componente che, grazie ad una fonte esterna di energia, fornisce in uscita un segnale di potenza amplificato. Sino agli anni sessanta, valvole di vari tipi venivano impiegati in quantità in apparecchiature elettroniche quali ricevitori e trasmettitori radio, televisori, telecamere ed in generale in tutti i tipi di amplificatori di segnali elettrici.

vectorscopio: è un tipo particolare di oscilloscopio utilizzato in applicazioni video per la verifica della qualità dell'immagine, specificatamente della crominanza (componente colore del segnale video).

video: informazione elettronica rappresentante un'immagine che può variare nel tempo. Il concetto di video nasce con l'invenzione della

televisione, negli anni venti del Novecento, e successivamente passa ad essere utilizzato nell'informatica. Attualmente la quasi totalità dei segnali video è creata, trasformata, trasmessa e visualizzata in forma digitale.

video reflex: (VDSLR) macchina fotografica reflex digitale provvista di funzioni per la registrazione del video.

video virale: filmato che ha acquisito popolarità attraverso lo scambio su internet, principalmente attraverso siti di Video sharing, social media ed email. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

videocassetta: dispositivo di memorizzazione sequenziale di tipo magnetico utilizzato per la distribuzione di film e per la memorizzazione delle immagini nella maggior parte delle videocamere e dei videoregistratori. Dal punto di vista costruttivo, una videocassetta, di qualunque formato, è formata da due bobine, dette debitrice e raccoglitrice, e da un nastro magnetico agganciato permanentemente alle stesse. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

videografica: utilizzazione di elementi grafici all'interno di prodotti audiovisivi, con funzione narrativa, esplicativa, artistica

videoinstallazione artistica: tipo di arte visiva nata intorno agli anni settanta. Si tratta di un'installazione, quindi di arte non mobile, mediata da uno schermo che ha come sua caratteristica principale il creare e rappresentare, per mezzo di una proiezione video, una realtà altra e artefatta con l'obiettivo di provocare nello spettatore particolari emozioni fruite in un dato contesto.

videomaker: produttore, autore e regista di se stesso. Spesso cura personalmente anche le riprese e il montaggio dei suoi lavori, che in seguito verranno diffusi attraverso canali tv, canali on line, oppure

festival di cinema e/o cortometraggi. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

volume audio: grandezza che misura la percezione dell'intensità musicale.

Vu-meter: strumento di misura dell'intensità del segnale negli apparecchi audio. Esso mostra il valore in Volume Units. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

waveform monitor: è un tipo particolare di oscilloscopio utilizzato in applicazioni video per la verifica della qualità dell'immagine, specificatamente della luminanza (componente luminosità del segnale video).

wireless: il termine wireless (dall'inglese senza fili) indica una comunicazione tra dispositivi elettronici che non fa uso di cavi. Per estensione sono detti wireless i rispettivi sistemi o dispositivi di comunicazione che implementano tale modalità di comunicazione. (Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.)

zoom: obiettivo complesso la cui lunghezza focale può variare permettendo di offrire contemporaneamente nella stessa ottica caratteristiche diverse (ad esempio di grandangolo e teleobiettivo), con la semplice regolazione di ghiere.